

DOI: <https://doi.org/10.54937/ssf.2025.24.5.43-50>

Redefinice portrétu a zobrazení člověka: studie založená na umění

Reconceptualizing Portraiture and Human Self-Image: Art-Based research

Kateřina Štěpánková

Abstract

Technological developments and global changes are contributing to a shift in the way people see themselves. The study shows how art students approach the concept of the portrait as a representation of a person and how they redefine it in the process of creation. Art-based research (ABR) methodology was used for the research. New media and traditional art practices were used in the creation process. The findings show that students perceive the boundaries of the human as a fluid concept. The study proves that ABR promotes creative and critical thinking and allowed students to explore the social construct of identity and their own boundaries, as well as discovering an authentic approach to portraiture.

Keywords: Art education. Portraiture. Creativity. Self-concept. New media. AI.

Úvod

Portrét vždy zobrazoval více než pouhou podobu člověka. Jeho posláním bylo uchovat zobrazeného „při životě“ i po jeho smrti. Měl funkci reprezentativní i informativní a umožňoval zachytit konkrétní aspekt osobnosti. Pro umělce byl autoportrét nástrojem sebezdokonalování, sloužil jako časosběrný dokument, způsob sebereflexe, momentka s terapeutickým přesahem. Způsob zobrazení byl dobově podmíněn, stejně jako rozdílný důraz na věrnost zachycené podoby (Freeland, 2007). Soudobé technologie a zapojení AI umožnily nově uchopit žánr portrétu. Nabídky technickou dokonalost, maximální věrnost zobrazení, i možnost manipulace s obrazem a vytvoření uvěřitelné fikce. Portrét se stal prostorem pro experiment, vyvážal se z potřeby primárně zachycovat rysy člověka (Freeland, 2007) a jako tvůrčí postupy využil i práci s chybou a parafrází. Hledání nového přístupu portrétu se však stále pojí s potřebou vnitřní pravdivosti. Dotýká se proto otázek identity, sebepojetí, etických hranic člověka a jeho vazeb k okolí.

Současná mladá generace žije ve světě obrovského technologického pokroku, je však konfrontována i s hrozbami energetické krize, změny klimatu,

války, migrace, nedostatku přírodních zdrojů, obavami o budoucnost planety. Zabydlení se ve světě technologií (digital natives) je současně i překážkou při střetu s realitou. Této generaci je přisuzována zvýšená citlivost, zranitelnost a nízká resilience (Twenge, 2017). Cílem projektu a výzkumné studie bylo zjistit, jak VŠ studenti výtvarného oboru Generace Z uchopí téma portréту, jak vnímají místo člověka ve světě, jak se identifikují a jak se jejich pojetí propisuje do tvůrčího uchopení portréту.

Art based research (ABR)

Zkoumání výtvarné tvorby prostřednictvím výtvarné tvorby má funkční opodstatnění. Je-li cílem výzkumu vhléd a pochopení, nikoli experiment bez vazby na reálný život, je třeba použít prostředky uspokojující potřeby daného vědního pole (Biggs, 2019, s. 21). ABR je typem výzkumu, který využívá umění v nejširším slova smyslu za účelem zkoumání, pochopení, reprezentace, ale i změny lidského jednání a zkušenosti (Savin Baden, Wimpenny, 2014). Výzkum založený na umění umožňuje sbírat i vytvářet data, analyzovat, interpretovat je a prezentovat bez toho, že by tyto jednotlivé kroky byly odděleny od procesu tvorby. Umění jako prostředek výzkumu se ve výtvarné pedagogice začal prosazovat od 90. let 20. století (Barone, Eisner, 2012). Popularita přístupu založeného na procesu umožňující pracovat s tématy, která nemohou být zodpovězena tradičními metodami, nechala vzniknout různým typům této metody. Přístup Art as Research, Art Based Educational Research (ABER) a A/R/Tography (Art-Research-Teacher) (Jokela, Huhmarniemi, Hiltunen, 2019, s. 49-51) jsou zaměřeny převážně na pedagogickou oblast. Umožňují nahlížet na proces výuky výtvarných disciplín a přinášet poznatky o pedagogické i tvůrčí práci cenné jak pro pedagoga, tak pro studenta. Přístup ABAR (Art Based Action Research) se zaměřuje více na sociální otázky a tvorba je prostředkem pro vyvolání změny a iniciaci společenské dynamiky. Přínosem zapojení procesu tvorby do výzkumu je náhled na komplexní otázky, které se týkají lidské subjektivity (Leavy, 2015). Díky participativnímu charakteru a tvořivé podstatě výzkumné metodologie je možné zapojovat, a ovlivňovat širší komunitu. Velký význam metod založených na umění pro výtvarný obor spočívá v možnosti řešit témata prostředky odpovídající zkoumané oblasti. Biggs (2019, s. 19) argumentuje, že exaktní vědecké metody jsou jen jedním ze způsobů utváření znalostí z celého spektra možností jež zahrnují i sociální a umělecké metody. Zdůrazňuje především aspekt „funkčnosti“ metody, zda je schopná podávat relevantní informace o tématu. Rozšíření charakteristiky umění o výzkumný aspekt ve smyslu „Art

Practice as Research“ (Sullivan, 2010) umožňuje reflektovat procesy uvnitř oblasti a přinášet poznání o procesech spojených s tvorbou.¹

Případová studie

Východiskem výzkumného projektu *Hranice člověka* bylo téma portréty, jako klasického výtvarného žánru, a jeho výtvarná redefinice studenty výtvarného oboru² tzv. křehké či zranitelné generace („Snowflakes generation, Gen „Z“). Spojení mezi způsobem zobrazením a společností je těsné a žánr portréty jej odráží velmi citlivě. Otázka, jak lze v dnešní době vizuálně reprezentovat podobu jedince s ohledem na soudobé technologie, hodnoty společnosti, aktuální ekonomická, politická, ekologická témata i soudobé koncepty lidství tak stála v pozadí výtvarného i výzkumného projektu. Projekt se filosoficky opíral o posthumanistické teorie (Bradiotti, 2013), které člověka nenadřazují ostatním tvorům a zastávají symetrický přístup jak k lidem, tak i přírodě a teorie transhumanismu, které soudobého člověka a jeho podobu vnímají jen jako přechodnou verzi jeho vývoje. Výtvarným cílem bylo přenesení vlastních východisek (sebepojetí a způsob vztahování se ke světu) do tvůrčího procesu, formulování autentického vizuálního jazyka při řešení výtvarného zadání „Portréty“.

Výtvarný projekt byl zářámován otázkami „*Co znamená být člověkem?*“, „*Na základě čeho se identifikujeme?*“, „*Kde leží hranice mezi lidským a ne-lidským, člověkem a okolím?*“. K těmto otázkám se studenti vraceli v průběhu celého tvůrčího procesu. Výzkumná otázka byla formulována:

„*Jak současná generace definuje člověka?*“

„*Jak se pojetí člověka propisuje do redefinice žánru portréty?*“

Metodologie

Vzhledem k charakteru oboru byl výzkum spojený s tvorbou a vizuálním výtvarným výstupem. Ten tvořil autorský soubor prací propojující více médií a využívající AI v některé z částí procesu tvorby. Hlavní výzkumnou metodou byl výzkum založený na umění (ABR). Využita byla vizuální data generovaná v procesu tvorby, výtvarné deníky, dotazník, závěrečná instalace realizací ve výstavním prostoru. Proces tvorby byl reflektován v ohniskových skupinách (n = 2x 9), do analýzy výtvarného materiálu byli zapojeni jako výzkumníci

¹ Výtvarná pedagogika běžně pracuje s reflexí tvorby a vnímá ji jako součást tvůrčího procesu, do kterého náleží zprostředkování poznání jak studentovi, tak i pedagogovi o jeho pedagogickém výkonu (Biarincová, 2023). Srovnávání tohoto intuitivního přístupu s metodami generujícími „tvrda data“ omezuje rozvoj možných způsobů utváření znalostí.

² Studenti Bc. a Mgr. studia výtvarného oboru, seminář *Video, Digitální fotografie a Konceptuální tvorba*, Katedra výtvarné kultura a textilní tvorby, PdF, Univerzita Hradec Králové.

výtvarní pedagogové (n = 3). Počet respondentů zapojených do výzkumu v pilotní fázi n = 18 respondentů (LS 2024/25). Doba trvání pilotní fáze: 1 semestr. Výzkumná sonda prezentuje část pilotní fáze výzkumu, která byla realizována v LS 2023/24.

Výzkum

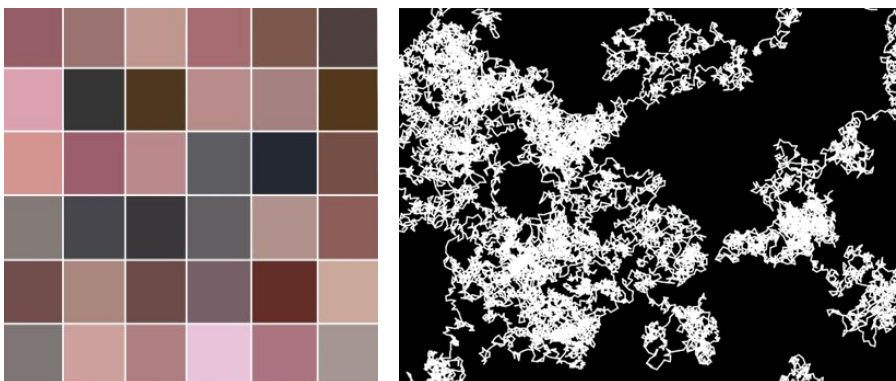
Společné tematické východisko i zadaná výtvarná média vytvořila rámec pro sledování přístupu k zadání a jeho řešení. Zde představujeme vybrané projekty, které zastupují způsoby vztahování se tématu a přemýšlení o něm.

Kurátor. Kurátorský pohled si soudobá generace osvojila především díky sociálním sítím, kde se každý účastník přirozeně stává kurátorem vlastního mediálního obrazu (Hester, Geegan, Parker, 2022). Citlivost k vizualitě a schopnost pozorovat jsou i podmínkami výtvarného vidění. Autorka Lada Nováková se zaměřuje na momenty zmatení AI generátoru obrázků, na jeho chyby a nepřesnosti ve vyobrazení člověka. Přítomnost nadsázky zde narušuje kurátorský odstup pozorovatele. Preference víceznačnosti a vítání chyby se propásaly i do mnoha realizací v jiných kategoriích a odkazují k tvořivému způsobu vidění světa. Snímky prezentované ve video smyčce, byly staženy z online archivů AI generátorů a doplněné rozhovorem s Chat GPT.



Obr. 1: Lada Nováková „Lidské tělo“, video, 2024, zdroj: Lada Nováková

Tělesnost. Tělo definuje fyzické hranice člověka. Kůže tvoří jeho fyzickou hranici, její barva hranici kulturní, sociální či mentální. Realizace vycházející z tělesnosti vynesla téma zkoumání identity ve vztahu k barvě pleti. Realizovala se prostřednictvím fotografického objevování barev vlastní pleti, následnou postprodukcí, vytvářením vzorníků a hledání adekvátních přírodních barevných pigmentů, které se staly východiskem pro objevování možností malby.



Obr. 2 (vľavo): Barbora Maisnerová, „*Identita – barva pleti*“, 2024, zdroj: K. Štěpánková

Obr. 3 (vpravo): Eliška Vrabcová, „*Můj tep je algoritmus*“, 2024, zdroj: K. Štěpánková

Téma tělesnosti se objevilo i u realizací řešících hranice dané konstrukcí těla na úrovni buněk a kostních struktur, které jsou vnímatelné pouze s využitím moderních zobrazovacích metod. Dále při zasazení těla do kontextu přírody, v metamorfózách lidského a přírodního či technického. Technologie umožnily i vizualizaci biologických pochodů snímaných aplikací (tep) a jejich převedení pomocí algoritmu do grafické podoby. Vzniklý záznam odkazoval na význam pohybu pro sebeidentifikaci.

Dialog. Téma komunikace prostoupilo realizacemi díky využití Chatu GPT. Objevilo se v poloze dialogu i zaměněných rolí tazatele a odpovídajícího. Výtvarné zpracování situací, kdy technologie zaujímá roli rádce, či přejímá aktivní roli při komunikaci za člověka, je možné popsat jako způsob distance a náhled na absurditu situací. Využití humoru se v části realizací stalo významným tvůrčím přístupem a způsobem prosazení „lidského“ proti AI.



Obr. 4: Michaela Srnská, „*Emoční podpora prostřednictvím AI*“, (dialog mezi lidským účastníkem a chatem GPT), video, 2024, zdroj: K. Štěpánková

Prostor. Prolínání veřejného a soukromého prostoru, reálného světa a liminálních prostorů simulujících estetiku počítačových her ukazuje na stírání hranic reálného a fikčního světa. Tento způsob zpracování více než jiné odkazoval na přístup k vnějšímu prostoru jako zrcadlení vnitřní krajiny.



Obr. 5, Jan Koťátko, „*Veřejný mikrokosmos*“, 2024, zdroj: K. Štěpánková

Uplatněná témata je možné shrnout i pod obecnější kategorie, které byly získané na základě analýzy myšlenkových map vytvářených studenty v procesu ideace. Jedná se současně i o rozdíly, které Hamilton a Aaker (2024) uvádí jako kritéria odlišující člověka od AI. **Vědomí sebe sama; Emoce; Tvořivost; Tělo; Filozofie/spiritualita; Etický aspekt.**

Diskuze

Podmínka zapojení technologií do realizace projektu si od studentů vynutila tvůrčí nasazení zvláště ve fázi ideace, aby se odpoutali od tradičního konceptu portrétu. U prací bylo možné identifikovat několik přístupů: 1. *kurátorský* (pozoruji, vybírám, třídím); 2. *dialogický* (komunikuji s médiem); pracující s 3. *tělesností* (pohyb, tělo jako konstrukce) a 4. *prostorem* (interakce vs. prázdnota). Studenti při tvorbě překročili nabídku možnosti hybridizace lidských rysů a zaměřili se spíše na principy rozostření a maximálního přiblížení. Témata reflektovaná v pozadí realizací (myšlenkové mapy, výtvarné deníky) ukázala na nejvlastnější charakteristiky člověka, mezi kterými dominovalo téma lidské senzitivity, empatie a taktéž chybovosti. Chybovost nebyla vnímána jako nevýhoda, ale jako hodnota, která odlišuje člověka od stroje a je i projevem jeho svobody. Nedokonalost a omylnost byly studenty vnímány jako příležitost pro vznik něčeho nového a odkazovaly spíše k pružnosti myšlení a tvořivosti než neodolnosti, která je generaci „Z“ připisována.

Závěr

Výtvarný úkol redefinice portréту ukázal možnosti překročení tradiční výtvarné praxe při zobrazení tělesnosti. Při plnění zadání do popředí vystoupila schopnost studentů pracovat s nejistotou a neurčitostí. Tyto kompetence se váží jak k tvořivosti, tak ke konceptu tzv. „antifragility“ (Taleb, 2012), pro kterou je charakteristická pružnost, schopnost práce s nahodilostí a neuspořádaností. Jedná se o dovednosti, které jsou v kontrastu k označení generace Z za křehké sněhové vločky. Omezení studie vyplývá ze zapojeného vzorku studentů, u kterých se předpokládá větší míra tvořivosti, akceptování chaosu a odolnosti vůči volatilitě. V otázce použité metody se ukazuje, že ABR je nástrojem umožňující studentům uchopit výtvarnou práci jako výzkum a dobrat se závažných zjištění přesahujících estetický a řemeslný rámec. Umožňuje tlumočit výstupy jinak těžko uchopitelného tvořivého procesu širšímu okolí. Učiteli nabízí prostor pro didaktickou (sebe)reflexi, i konceptualizovat výsledky své didaktické práce.

Bibliografie

- Barone, T., Eisner, E. W. (2012). *Arts Based Research*. SAGE Publications, Inc. ISBN 9781412982474. <https://doi.org/10.4135/9781452230627>
- Biarincová, P. (2023). *Vybrané state z výtvarnej edukácie I*. Ružomberok: VERBUM – vydavateľstvo KU. ISBN 978-80-561-1032-4.
- Biggs, M. (2019). The Knowledge Creation Spectrum. In: Sinner, A. Irwin, R. L., Adams, J. (Ed.). *Provoking The Field: International Perspectives on Visual Arts PhDs in Education*. Chicago: Intellect. ISBN 978-1-78320-991-0. <https://doi.org/10.2307/j.ctv36xvn1m.4>
- Braidotti, R. (2013). *The Posthuman*. Cambridge, UK: Polity. ISBN 9780745641577.
- Freeland, C. (2007). Portraits in Painting and Photography. *Philosophical Studies*, 135(1), 95-109. Dostupné z: <https://doi.org/10.1007/s11098-007-9099-7>
- Hamilton, S., Aaker, J. (2024). Humanity in the Age of AI. Stanford School of Business. [online]. M395, s. 1-25. [cit. 20. prosince 2024]. Dostupné z: <https://www.gsb.stanford.edu/faculty-research/case-studies/humanity-age-ai>
- Hester, E., Geegan, S. A., Parker, K. A. (2022). Learning “through the Prism of Art”: Engaging Gen Z Students with University Art Museums. *The International Journal of Learning in Higher Education*, 29(1):185-197. Dostupné z: <https://doi.org/10.18848/2327-7955/CGP/v29i01/185-197>
- Jokela, T., Huhmarniemi, M., Hiltunen, M. (2019). Art-Based Action Research: Participatory Art Education Research for the North. In: Sinner, A., Irwin, R. L., Adams, J. (Ed.). *Provoking the Field: International Perspectives on Visual Arts PhDs in Education*. Chicago: Intellect. ISBN 978-1-78320-991-0. <https://doi.org/10.2307/j.ctv36xvn1m.7>

- Leavy, P. (2015). *Method meets art: Arts-based research practice*. New York, NY: Guilford Press. ISBN 9781462513321.
- Savin-Baden, M., Wimpenny, K. (2014). *A Practical Guide to Arts-related Research*. Rotterdam: Sense Publishers, ISBN 9789462098152.
<https://doi.org/10.1007/978-94-6209-815-2>
- Sullivan, G. (2010). *Art Practice as Research : Inquiry in Visual Arts*. Thousand Oaks, Calif.: Sage Publications. ISBN 9781412974516.
- Twenge, J. M. (2017). *iGen: Why Today's Super-Connected Kids Are Growing Up Less Rebellious, More Tolerant, Less Happy – and Completely Unprepared for Adulthood and (What This Means for the Rest of Us)*. New York, NY: Atria Books. ISBN 9781501151989.
- Taleb, N. N. (2012) *Antifragile: Things That Gain from Disorder*. New York, NY: Random House Publishing Group. ISBN 9780679645276.

PhDr. Kateřina Štěpánková, Ph.D.

Katedra výtvarné kultury a textilní tvorby

Univerzita Hradec Králové, Pedagogická fakulta

Pivovarské nám. 1421/1, 500 03 Hradec Králové 3, Česká republika

katerina.stepankova@uhk.cz